Введение
Мудрец. «Мудрый человек» - священник, профессор, ученый и т.д.
– GURPS Basic Set

Исследователи подземелий обычно очень сильны. Они выбивают двери, рубят монстров, разбивают сундуки и волокут горы добычи. Колдуны могут казаться более интеллектуальными, но это лишь для достижения той же цели. Барды используют свой дар для управления окружающими и получения бесплатной выпивки, мудрость клериков и друидов направлена на то, чтобы покарать врагов какого-либо бога, а все устремления большинства магов – поиск новых и более эффективных способов взрывать все подряд и достичь бессмертия. Genuine мыслители в подземелья забредают редко по простой причине: остановиться и подумать – хороший способ быть съеденным!
Поэтому роль мудреца в подземельном фентези обычно играется НИП: мудрые старосты селений, таинственные старики в тавернах, spacey жрицы и дымящие трубкой академики из храмов и Гильдии Магов. Герои встречают таких людей в городе и выслушивают их истории о невероятных сокровищах и опасностях гробниц. На этом они обычно и прощаются, следуя по непостижимой карте или загадкам к вонючей яме, и спускаются вниз, снова встречаясь с дверями, монстрами, сундуками и добычей.
Но все время существования боевой фентези существовали храбрые игроки, желающие попробовать свои силы в игре за изобретателей и ученых, достаточно смелых или безумных, чтобы выйти из своих лабораторий. GURPS Dungeon Fantasy 4: Sages пытается сделать это возможным. Возможность, разумеется, это не легкость – эти роли чрезвычайно сложны!

About the Author
Sean “Dr. Kromm” Punch set out to become a particle physicist and ended up as the GURPS Line Editor. Since 1995, he has compiled the two GURPS Compendium volumes, written GURPS Wizards and GURPS Undead, edited or revised over 20 other GURPS books, and masterminded rules for dozens more. Most recently, he created the GURPS Basic Set, Fourth Edition with co-author David Pulver, wrote GURPS Powers with co-author Phil Masters, and wrote GURPS Martial Arts with co-author Peter V. Dell’Orto. Sean has been a fanatical gamer since 1979. His non-gaming interests include cinema, computers, and wine. He lives in Montréal, Québec, with his wife, Bonnie. They have two cats, Banshee and Zephyra, and a noisy parrot, Circe.

Глава первая

Изобретатель

Изобретатель разрабатывает устройства для жизни. Он так же имеет дело с технологией, как маг – с Тауматологией. Некоторые люди называют так архитекторов, каменотесов, кузнецов и прочих ремесленников, но настоящий изобретатель – мастер быстрых идей и полевых экспериментов.

Преимущества для изобретателей

Два существующих преимущества просто необходимы для изобретателей (хотя другие приключенцы тоже могут их иметь), и требуют подгонки для подземельного фентези.

Штуковины (Gizmos)

См. с. Б57

В подземельном фентези каждая Штуковина позволяет персонажу достать один предмет снаряжения из ниоткуда, однажды за игровую сессию. Однако, поскольку приключенцы постоянно носят рюкзаки, обвески и прочее – и по причине громоздкости низкотехнологичных инструментов – этот предмет не влезет в «обычный карман». Он не может быть тяжелее Базового Груза/10 фунтов, и не может быть длиннее контактного оружия с Досягаемостью 1 или дистанционного с Размером -4 и больше.

Позволяются обычные категории предметов, со следующими поправками:

1. То, чем персонаж владеет, но не указал, что взял с собой. После использования эта Штуковина действует так, как будто имелась с самого начала, и учитывается в нагрузке. Например, варвар с СЛ 17 – с БГ 58 и лимитом в 5.8 ф. – может «вспомнить», что захватил с собой палицу (Досяг. 1, 5 ф.), которую раньше забыл в городе. Но когда он ее достал, она действительно с ним, и ему придется ее таскать – или выкинуть.
2. Расходный немагический предмет, подходящий для профессии персонажа. Может быть использован один раз. Вес не учитывайте! Важное ограничение – цена: один расходный предмет ценой не больше $50, одно использование набора ценой не больше $250, или – для героев с Книжной мудростью (с.8) – письмена, дающие одно «прочтение» руководства 9с.13) ценой $250 и меньше. Распространенные примеры – рыболовные снасти для варвара; бутылка святой воды или одно использование аптечки для клериков; чеснок, аконит или растительное противоядие для друидов; пометки для ученых; ежи, яд слюна монстра или одно использование отмычек для воров; и письменные принадлежности или глаз тритона для волшебников.
3. Небольшое, распространенное устройство, которое может иметь любой. Действует аналогично профессиональному снаряжению, но предел цены ниже: $10 для одного предмета или $50 для одного использования набора. Обычные примеры – алхимические спички, бинты, свечи, стрелы или болты, походные пайки и факелы, а также одноразовые наборы первой помощи.

Когда Штуковины комплектуются Быстрым изобретательством, они становятся более универсальными. При условии наличия инструментов (см. Инструменты изобретателя, с.12) каждая Штуковина – это попытка броска Инженерии (устройства) для сборки любого немагического предмета, не содержащего информацию (никаких карт и книг!), или Алхимии – для приготовления эликсира или химиката. Ограничения на цену нет, но бросок делается с -1 за каждые $250 цены предмета или ее долю. Приготовление требует маневра Подготовки – но успешное Быстрое выхватывание (устройство) позволяет изобретателю выхватить зелья, ежики и другое метательное оружие мгновенно. Результат – предмет на одно использование (см. Что значит «использование», с.7), после чего временная вещь рассыпается, а зелье - выпивается.

Не пытайтесь объяснить вес Штуковин. Персонаж может найти их рядом на земле, обнаружить свисающим с рюкзака или даже получить при помощи божества. Это не имеет значения!

Быстрое изобретательство

См. с. Б57
Быстрое изобретательство в подземельном фентези служит двум целям.
Во-первых, оно снимает ограничение на Штуковины, позволяя любое их количество вместо обычных трех.
Во-вторых, имея нужный набор инструментов (см. Инструменты изобретателя, с.12), оно позволяет делать броски Инженерии (устройства) для подгонки существующих вещей для аналогичных целей. Итог должен напоминать изначальную вещь по виду или функциям. Например, превратить трубку шпиона в музыкальный рожок для барда – это нормально: они похожи. Превращать цеп в арбалет – не очень умная идея. В случае сомнений, словом Мастера будет решающим.
Бросок Инженерии делается с -1 за каждые $250 итоговой цены (или ее доли) – независимо от стартового предмета – и занимает 1к×5 минут. Если желаемое снаряжение тяжелее исходного, нужен бросок Собирания для подбора запчастей (мусор, палочки, камни, куски металла и т.д.). Это занимает еще 1к×5 минут.

Новый талант: Подземельный изобретатель (Dungeon Artificier)
5 очков/уровень
Вы получаете +1 за уровень к умениям Алхимия, Оружейник (любой специализации), Инженер (устройства), Быстрое выхватывание (устройства), Собирание, и Ловушки. Вы получаете также +1 за уровень к реакции от потенциальных покупателей ваших творений

Новый перк: Связь с экипировкой (Equipment Bond)
1 очко
У вас есть инструмент или набор, абсолютно подходящий для вас, что дает вам +1 к умениям, связанным с ним. Эта премия складывается с любой премией этого снаряжения. Причина этого – не магия или качество – вы просто привыкли к этим вещам. Если вы теряете инструменты – перк теряется тоже! Вы можете начать с этим перком для любого инструмента или набора, который вы купили за очки или деньги.

Если полученный предмет стоит не больше исходного, адаптация будет постоянной. Если же он стоит больше, успешный бросок Инженерии дает временное устройство, которого хватает ровно на один раз (см. Что значит «использование», с.7). Исходные компоненты всегда остаются восстановимыми, если только бросок Инженерии не потерпел критический провал, который их уничтожил.

Изобретатель (ARTIFICER)
250 очков
Каждый герой любит удивительные игрушки – а вы из тех, кто их делает! Вы горазды на всевозможные зелья, улучшения для доспехов и хитрые ловушки, которых даже воры опасаются. Но в отличие от городских алхимиков и оружейников, вам скучно торчать в магазине. Ваша цель – совершенствовать свое искусство, и нет лучшей школы, чем темные, забитые ловушками подземелья мертвых королей и безумных волшебников.
Атрибуты: СЛ 11 [10]; ЛВ 13 [60]; ИН 13 [60]; ЗД 11 [10].
Вторичные характеристики: Вред 1к-1/1к+1; БГ 24 ф.; ЕЖ 11 [0]; Воля 13 [0]; Восп 13 [0]; ЕУ 11 [0]; Базовая Скорость 6.00 [0]; Базовое Движение 6 [0].
Преимущества: Подземельный изобретатель 4 [20]; Связь со снаряжением ×2 (любые два стартовых набора или инструмента) [2]; Штуковины 3 [15]; и Быстрый изобретатель [50]. • 40 очков на что-либо из ЛВ +1 или +2 [20 или 40], ИН +1 или +2 [20 или 40], Equipment Bond (иное) [1/предмет], Штуковины 4+ [5/уровень], Высокая ловкость рук 1-4 [5/уровень], Подъемная СЛ 1-3 [3/уровень], Удача [15] или Экстраординарная удача [30], Совпадение [15/уровень], Личное снаряжение [разл.], Разносторонний [5], Богатство (Обеспеченный, Богатый или Очень богатый) [10, 20, или 30], или Связь с оружием [1].
Недостатки: **Compulsive Inventing** (12) [-5]. • -20 очков, выбранных из Рассеянность [-15], Плохое зрение (Смягчитель, корректирующие очки, -60%) [-10], Любопытство [-5*], Тугоухость [-10], Самоуверенность [-5*], Пиромания [-5*], Насмешник [-15*], или осложненной формы **Compulsive Inventing** с (12) до (9) [-7] за -2 очка или до (6) [-10] за -5 очков. • Еще на -25 очков из предыдущего списка, либо Вспыльчивость [-10*], Жадность [-15*], Импульсивность [-10*], Завистливость [-10], Клептомания [-15*], Дурные привычки [от -5 до -15], Пост-боевой синдром [-5*], Чувство Долга (товарищи по приключениям) [-5], или Упрямство [-5].
Основные умения: Алхимия (ОТ) ИН+3 [4]-16†; Инженер (Устройства) (Т) ИН+3 [2]-16†; Быстрое выхватывание (Устройства) (Л) ЛВ+4 [1]-17†; и Собирание (Л) Восп+4 [1]-17†.
Вторичные Умения: Выбивание дверей (Л) ЛВ+1 [2]-14; Оружейник (Личная броня), Оружейник (Контактное оружие), Оружейник (Метательное оружие), и Ловушки, все (С) ИН+3 [1]-16†; и Взлом (С) ИН [2]-13. • Одно из Арбалет (Л) ЛВ+2 [4]-15 или Метание (С) ЛВ+1 [4]-14. • Одно из Топор/булава, Палаш, Рапира, Сабля, Короткий меч, или Малый меч, все (С) ЛВ+1 [4]-14. • Одно из Щит или Щит (баклер), оба (Л) ЛВ+2 [4]-15; Плащ или Дага, оба (С) ЛВ+1 [4]-14; или поднимите основное умение контактного оружия до ЛВ+2 [8]-15.
Фоновые Умения: Пять из Вязание узлов или Кожевник, оба (Л) ЛВ [1]-13; Лазание или Скрытность, оба (С) ЛВ-1 [1]-12; Первая помощь (Л) ИН [1]-13; Архитектура, Картография, Работа с опасными материалами (магические), Утаивание, Торговое дело или Кузнец (любой), все (С) ИН-1 [1]-12; Фальшивомонетчик или Ювелир, оба (Т) ИН-2 [1]-11; или Обыски (С) Восп-1 [1]-12.
* Модифицируется значением самоконтроля, см. с. Б120.
† Включая +4 от Подземельного изобретателя (с.4).

Детализация
Изобретателей в поле можно узнать больше по их действиям – Штуковинам и временным устройствам – чем по способностям. Существует два, практически знакомых, прямо противоположных стереотипа. Большинство изобретателей находятся где-то посередине.

Инженер практичен и рассчитывает на хорошие запасы, излюбленный набор инструментов и свои навыки. Он стремится иметь большой ИН и практически обязан быть достаточно Богатым, чтобы иметь доступ к большему диапазону Штуковин. Однако, он не надеется только на Штуковины. Он несет множество вещей (что требует Подъемной СЛ), большинство из которых были тщательно отобраны, со Связью со снаряжением на инструментах и Личным снаряжением в виде превосходного оружия и доспехов (собственного изобретения!) Он любит оружие, которое можно использовать как инструменты – топорики (Топор/булава) или мачете (Короткий меч). Его фоновыми умениями обычно бывают ремесла - Архитектура, Ювелир, Кузнец, Кожевник, и т.д. – а также Торговое дело, что помогает ему спонсировать свои работы.
Безумный изобретатель, наоборот, предпочитает путешествовать налегке, и находит утомительным торговлю и банки. Он встречает неприятности гениальным умом, храбростью, хорошей удачей… и Штуковинами – зачастую 5, 10 или больше. Леди Удача – его союзник, и он вкладывается в Удачу и Совпадение – а также в Штуковины. При необходимости сражаться, он использует то же оружие, что и обычные гении, вооружаясь Рапирой, Саблей или Малым мечом, зачастую со Связью с оружием. Фоновые умения неизменно включают Работу с опасными материалами для вещей, которых умные изобретатели избегают. Фальшивомонетчик, Утаивание, Обыски и Скрытность помогут ему, когда деньги будут на исходе.
Изобретателям рекомендуется вкладывать несколько очков из причуд в снаряжение – даже если они Богаты и имеют Личные вещи. Изобретателя делают его вещи! Чем больше принадлежностей у него есть, тем больше у него вариантов для Штуковин. Подробно записывайте, что он несет, и что оставил, ожидая его появления в качестве Штуковины.

Линзы для изобретателей
Изобретателям нравится делать из одной вещи другую – и иногда это приводит к изобретению себя. Предложенные линзы позволят изобретателю обрести новые профессии, и действуют точно так, как было описано в Подземельном фентези 3: Новый уровень.

Изобретатель-варвар
+50 очков
Изобретателям очень выгодны сильные мускулы – это значит больше вещей с собой и возможность достать большую Штуковину! Кроме того, походные умения заполняют недостатки обучения.
Атрибуты: +2 СЛ [20]; +2 ЗД [20].
Вторичные характеристики: -0.5 Базовая Скорость [-10].
Преимущества: Высокий болевой порог [10].
Умения: десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), Навигация (наземная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; или Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1].

Изобретатель-бард
+50 очков
Обезопасить средства хитрым убеждением – или контролем – благо для любого изобретателя. Изобретатели-барды могут иметь Связь со снаряжением для Музыкальных инструментов.
Преимущества: Талант барда 2 [16]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].
Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН-1 [2]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД+2 [4].
Особые способности: 17 умений в способностях Песни барда, бардовских умениях и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Таланта барда.
* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
† Дает +1 на Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Изобретатель-клерик
+50 очков
Мудрость изобретателя делает его естественным кандидатом в жрецы. Способность использовать Штуковины с Алхимией для создания целебных эликсиров отлично дополняет исцеляющие заклинания.
Вторичные характеристики: +1 Воля [5].
Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (единоверцы) [-10] или Клятва (не использовать острого оружия) [-10].
Умения: Нетрадиционная медицина (святая) (Т) Восп-2 [1]; Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Медитация (Т) Воля-2 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-2 [1]; Теология (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 25 очков в Святых способностях и/или жреческих заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Изобретатель-друид
+50 очков
Магия друидов не особо сочетается с изобретательством, но достаточно умные изобретатели могут ею заинтересоваться.
Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].
Умения: Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-2 [1]; Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Фармакология (Травы) (Т) ИН-2 [1]; Религиозный обряд (друидский) (Т) ИН-2 [1]; Теология (друидская) (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 25 очков в способностях друида и/или заклинаниях друида, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Изобретатель-святой воин
+50 очков
Возможность достать точно то, что нужно для уничтожения твари Зла – огонь, святую воду и все, что угодно – делает изобретателя прекрасным святым воином.
Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокая цель (уничтожать нежить или уничтожать демонов) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (Лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (Иметь не больше, чем можно увезти на лошади) [-10].
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстров) (Т) ИН-2 [1]; Психология (тот же тип монстров) (Т) ИН-2 [1].
• Вложите еще 4 очка в любое боевое умение изобретателя, поднимая его на +1.

Особые способности: 26 очков в Святые способности и/или вышеперечисленные умения.

Изобретатель-рыцарь
+50 очков
Многие изобретатели, создающие прекрасные доспехи и оружие, иногда вынуждены их использовать, что и приводит их на путь рыцаря.
Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10]; Связь с оружием (любое) [1].
Умения: Знаток (оружие) (С) ИН [2]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 4 очка в любое боевое умение изобретателя, поднимая его на +1.
* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Изобретатель-мастер боя
+50 очков
Изобретатели, создающих такие вещи, как нагетеппо или необычное оружие для мастеров боя, иногда заражаются «лихорадкой ниндзя». Их интеллект позволяет совершенствовать «интеллектуальные» умения Ки.
Преимущества: Талант Ки1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-1 [2]; Прыжки (Л) ЛВ [1]. • Один из Метание оружия (Сюрикены) (Л) ЛВ+1 [2]; Дзитте/сай, Посох, или Тонфа, все (С) ЛВ [2]; или Духовая трубка, Цеп или Кусари, все (Т) ЛВ-1 [2].
Особые способности: 10 очков в способности Ки и/или Ки-умения. Ки-умения получают +1 от Таланта Ки.

Изобретатель-ученый
См. Линзу Ученого (с.11).

Изобретатель-разведчик
+50 очков
Некоторые изобретатели, специализирующиеся на создании превосходных луков и хитрых стрел так влюбляются в свои творения, что проходят тренировки разведчиков просто для того, чтобы их опробовать!
Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Героический лучник [20].
Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8]; Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (наземная) (С) ИН-1 [1]; Наблюдение (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. • Картография (С) ИН-1 [1], или 1 очко в существующее умение до Картография (С) ИН [2]. • Скрытность (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умении до Скрытности (С) ЛВ [2].

Изобретатель-головорез
+50 очков
В действительности многие изобретатели видят себя головорезами, даже не являясь ими. Опять же, некоторые – и есть головорезы!
Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Улучшенное парирование 1 (Оружие выбора) [5]; Связь с оружием (лучшее оружие выбора) [1]; Мастер оружия (Оружие выбора) [20].
Умения: Вложите еще 8 очков в основное умение контактного оружия изобретателя, поднимая его на +2. • Акробатика (Т) ЛВ-2 [1].

Изобретатель-вор
+50 очков
Вор – вторая лучшая профессия для изобретателя – благодаря его навыкам с ловушками и тому факту, что Штуковины работают даже в камере.
Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5]; Идеальное равновесие ‡ [15].
Умения: либо Скрытность (С) ЛВ+1 [4], либо 3 в имеющемся умении до получения Скрытность (С) ЛВ+1 [4] и 1 очко в следующие умения. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Лазание (С) ЛВ [2]. • Побег (Т) ЛВ-2 [1]; Кража (С) ЛВ-1 [1]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловкость рук (Т) ЛВ-2 [1]; Контрабанда (С) ИН-1 [1].
* Дает +3 на Лазание и Побег.
† Дает +1 на Вязание узлов, Кожевник, Карманное воровство и Ловкость рук.
‡ Дает +1 на Акробатику и Лазание.

Изобретатель-волшебник
+50 очков
У изобретателя-волшебника всегда есть выбор. Если мана и ЕУ кончаются, он может делать чудеса Штуковинами. Когда же нет Штуковин, заклинания предложат миллионы альтернатив.
Преимущества: Магичность 2 [25].*
Умения: Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1].
Особые способности: 23 очка в заклинаниях волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 за Магичность.
* Дает +2 к Тауматологии.

Стать изобретателем
Любому пригодятся навыки изобретателя, но встать на этот путь позже трудно. Быстрое изобретательство, ключевая способность в этой профессии, сама стоит 50 очков; поэтому этой роли не подойдет линза на 50 очков, как для остальных профессий. Игроки, отчаянно желающие сделать персонажа изобретателем, должны наскрести на эту самую ограниченную линзу 70 очков. Лучше всего она подойдет профессиям с высоким ИН – бардам, клерикам, друидам, ученым, ворам и волшебникам.

Линза изобретателя
+70 очков
Преимущества: Подземельный изобретатель 2* [10]; Связь со снаряжением (любым) [1]; Штуковины 1 [5]; Быстрое изобретательство [50].
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-3 [1]†; Инженер (Устройства) (Т) ИН-2 [1]; Быстрое выхватывание (устройство) (Л) ЛВ [1]; Собирание (Л) Восп [1]†.

* Дает +2 на Алхимию, Оружейник, Инженер (устройства), Быстрое выхватывание (устройства), Собирание и Ловушки.
† Герои, уже знающие Алхимию или Собирание, должны вместо них потратить очки на улучшение Инженерии или Быстрого выхватывания на +1.

Что значит «использование»
Три важнейших способности изобретателя – Штуковины, Быстрое изобретательство и Скрытый талант – дают одно «использование». Несколько советов для Мастера:
• Штуковины: «использование» на составе, созданном на месте при помощи Алхимии – только одна доза. Предметы, созданные Инженерией из мусора – временные устройства. Они стабильны в течение одного использования: замок действует, пока его не откроют или не взломают, ежики можно разложить тлько один раз, после чего они будут сломаны; ловушка сработает лишь однажды, и так далее. Когда взаимодействие не разрушает предмет, Штуковина длится до первого успешного броска; например, попытки Взлома такой импровизированной отмычкой.
• Быстрое изобретательство: дорогие устройства, созданные из дешевых частей, подчиняются тем же правилам, что и Штуковины.
• Скрытый талант: Вспомненное умение остается до первого броска успеха. Если задача требует нескольких бросков, персонажу придется использовать несколько уровней Скрытого таланта, по одному на бросок. Заклинания из Скрытого таланта действуют так же. Маг может поддерживать их, но прекратив это, он закончит «использование». Бросок эффективного уровня умения при сопротивлении заклинания Рассеиванию магии и другим заклинаниям – это не «использование».

Глава вторая

Ученые

Ученые – мастера книжных наук. Неподготовленный ученый – неумелая, нагруженная книгами обуза для своих товарищей. Но имея достаточно времени для изучения, он сможет буквально все.

Преимущества для ученых
Ученые получают невероятный дар при помощи особых форм двух преимуществ.
Изменяемые способности
См. с.Б71
Ученые используют вариант Изменяемых способностей, похожий на Супер-запоминание, но более ограниченный. Полная грамотность – знание письменного языка на уровне Родной (с.Б24) – необходимость!
Книжная мудрость (Book-Learned Wisdom): Изучая соответствующие руководства, вы можете на время получить или улучшить основанные на ИН, Воле или Восп умения, Знакомство с культурами и Языки. Карты помогут узнать специализации Знания области. Если вы прочтете соответствующие манускрипты, то сможете заучить и заклинания и особые умения, но это не освобождает вас от их пререквизитов – включая Магичность и другие заклинания – поэтому обычные знания, как правило, более полезны. Больше информации по книгам, картам, гримуарам и т.д. приведено в главе Письмена (сс.13-16). Каждая ячейка Книжной мудрости может одновременно хранить лишь одну единицу знания. Чтобы заполнить ее способностью, вы должны изучать подходящую работу в течение двух часов на очко персонажа. Максимальное количество очков – меньшее из резервуара в ячейке и потенциала руководства. Быстрое чтение уменьшает нужное время вдвое, но Мастер делает тайный бросок, и любой провал означает, что знания подведут вас при первом использовании в приключении! Как и со всеми Изменяемыми способностями, перераспределение очков в новую способность означает потерю одной из прежних.
По причине потребностей во времени изучение новых способностей обычно происходит в лагере. В свете веса томов даже лучше будет подготовить все, что нужно до выхода из города! Но все равно будут моменты, когда всей группе разумнее остановиться и подождать, пока вы освежите память по книгам из вашего рюкзака.
Цена за слот: Основа – 5 очков, +2 за каждое очко способностей.
Пример: Мандрейк Безумный покупает три ячейки Книжной мудрости. Базовая цена – 5 очков за ячейку, поэтому это стоит 15 очков. Две ячейки могут содержать по одному знанию ценой по 2 очка, и это стоит по 4 очка. Третья же может вместить до 4 очков мудрости, за 8 очков. Итоговая стоимость – 31 очко. На листе персонажа Мандрейка это будет записано как «Книжная мудрость 3 (2, 2, 4) [31].» Перед походом в холодные Ледяные Пещеры Мандрейк изучает карту группы четыре часа и получает Знание местности (Ледяные пещеры) (Л) ИН+1 [2]. Он покупает руководство по Выживанию в Арктике и изучает его еще четыре часа, получая Выживание (Арктика) (С) Восп [2]. Наконец, купив руководство по языку ледяных троллей и вчитываясь в него целых 8 часов, он получает Ледяной Тролльский (Акцент) [4].
В Пещерах Отец Малберри – клерик группы – теряет создание после проваленного Экзорцизма. Никто не знает что делать, но к счастью, Мандрейк владеет редкой рукописью по святой медицине. Она была мертвым грузом… до сего момента. Поскольку в Ледяных пещерах живут ледяные хорьки, а не тролли, он решает, что нужды в их языке нет. Малберри становится хуже, поэтому Мандрейк идет на риск и использует Быстрое чтение. Изучив руководство за 4 часа, он перекладывает 4 очка из Ледяного Тролльского в Нетрадиционную медицину (Святую) (Т) Восп [4]. Затем он пытается снять проклятие, надеясь на успех своей торопливой учебы…

Скрытый талант (Скрытый талант)
См. с.Б99

Это преимущество действует в подземельном фентези как обычно, но ученые могут покупать его со следующим улучшением.
Новое особое улучшение
Нет требований к преимуществам (No Advantage Requirements): Вы можете использовать любое умение – даже бардовское, ки-умение, и заклинания – не имея таких пререквизитов, как Магичность, Дарованная сила и Ученик мастера. +50%.

Ученый
250 очков
Вы считаете мнение волшебников о том, что они «единственные реально образованные приключенцы» преувеличенным, если не ложным. Волшебникам подвластна магия – но также и неприятности в виде пресыщения, легкой власти и демонов. Знания – ваша награда, и вы не ограничиваетесь магией. Вам интересны любые тайны – от самоназваний животных до секретов забытых цивилизаций, и вы не отказываетесь изучать практические умения, спускаясь в подземелья.
Атрибуты: СЛ 10 [0]; ЛВ 12 [40]; ИН 15 [100]; ЗД 12 [20].
Вторичные характеристики: Вред 1к-2/1к; БГ 20 ф.; ЕЖ 10 [0]; Воля 15 [0]; Восп 15 [0]; ЕУ 12 [0]; Базовая Скорость 6.00 [0]; Базовое Движение 6 [0].
Преимущества: Книжная мудрость 2 (2, 2) [18]; Отличная память [5]; Интуиция [15]; Скрытый талант 1 (Нет требований к преимуществам, +50%) [30]. • 30 очков из следующих черт: СЛ от +1 до +3 [10/уровень], ЛВ +1 [20], ИН +1 [20], ЗД от +1 до +3 [10/уровень], Воля от +1 до +5 [5/уровень], Восп от +1 до +5 [5/уровень], Чувство направления [5], Обостренные чувства (любые) [2/уровень], Культурная приспособляемость [10], Бесстрашие [2/уровень] или Невозмутимый [15], Высокая цель (Искать знания)† [5], Талант к языкам [10], Языки (любые) [2-6/язык], Удача [15] или Экстраординарная удача [30], Личные вещи [различная], Разговор с животными [25], Богатство (Обеспеченный или Богатый) [10 или 20], Скрытый талант 2 (Нет требований к преимуществам, +50%) [30], дополнительные или увеличенные ячейки Книжной мудрости, либо улучшите Отличную память [5] до Фотографической памяти [10] за 5 очков.

Недостатки: Любопытство (12) [-5]. • -20 очков среди Рассеянность [-15], Плохое зрение (Смягчитель, Коррегирующие очки, -60%) [-10], Нетерпимость (глупцы – ИН 10 и меньше) [-5], Одержимость (Изучить одну определенную, опасную вещь) [-5*], Самоуверенность [-5*], Правдивость [-5*], Ксенофилия [-10*], или увеличьте Любопытство с (12) до (9) [-7] за -2 очка или до (6) [-10] за -5 очков. • Еще -25 очков, полученных от предыдущих черт, либо следующих: Вспыльчивость [-10*], Несообразительный [-10], Тугоухость [-10], Завистливость [-10], Нет чувства юмора [-10], Непонимающий [-5], Дурные привычки [от -5 до -15], Пост-боевой синдром [-5*], Чувство долга (товарищи по приключениям) [-5], Худой [-5] или Упрямство [-5].
Основные умения: Картография, Тайные знания (Демоны, Элементали, Фейри, Забытые цивилизации, Магические предметы, Магические письмена, Духи или Нежить), Тайные знания (выбрать еще одно), Тайные знания (выбрать еще одно), Исследование и Быстрое чтение, все (С) ИН [2]-15.
Вторичные умения: Обучение и Письмо, оба (С) ИН-1 [1]-14. • пять из Архитектура, Работа с опасными материалами (Магические), Геральдика, Тайные знания (выбрать еще одно), Оккультизм, Геологоразведка или Ловушки, все (С) ИН-1 [1]-14; Диагностика, Натуралист, Фармакология (Травы), Философия (любая), Физиология (любая), Яды, Психология (любая), Стратегия, Теология (любая) или Ветеринария, все (Т) ИН-2 [1]-13; либо Алхимия, Хирургия, или Тауматология, все (ОТ) ИН-3 [1]-12. • Одно из: Арбалет (Л) ЛВ+2 [4]-14; Лассо или Метание, оба (С) ЛВ+1 [4]-13; или Праща (Т) ЛВ [4]-12. • Одно из: Палаш, Рапира, Сабля, Короткий меч, Малый меч, Посох или Кнут, все (С) ЛВ+2 [8]-14. • Одно из: Щит или Щит (баклер), оба (Л) ЛВ+2 [4]-14; Плащ (С) ЛВ+1 [4]-13; или поднять основное умение контактного оружия до ЛВ+3 [12]-15.
Фоновые умения: Наблюдение (С) Восп-1 [1]-14; Собирание (Л) Восп [1]-15; и Обыск (С) Восп-1 [1]-14. • Четыре из: Лазание, Верховая езда или Скрытность, все (С) ЛВ-1 [1]-11; Первая помощь или Хорошие манеры (Высшее общество), оба (Л) ИН [1]-15; Знаток (любой) или Навигация (любая), оба (С) ИН-1 [1]-14; Ходьба (С) ЗД-1 [1]-11; Медитация (Т) Воля-2 [1]-13; или Выживание (любое) Восп-1 [1]-14.
* Модифицированное броском самоконтроля; см. с. Б120.
† Дает +1 ко всем броскам работы с книгами, расшифровки рун, общения со сфинксами и т.д.

Детализация

Ученые должны уравновешивать Книжную мудрость со Скрытыми талантами. «Маги на пол-ставки», конечно, предпочтут последнее, но первая черта дает непревзойденную подготовку к приключениям – особенно если несколько очков за причуды ушли в деньги, отданные за книги! Оставшийся выбор определяет три основных архетипа.
Хранитель исследует разные места и крепости забытых народов, и освобождает их от артефактов – «берет на хранение». Это опасная работа – лучше увеличить СЛ, ЛВ, ЗД или Удачу. Среди Тайных знаний особенно ценны специализации: Забытые цивилизации, Магические предметы или Магические письмена. Вторичные умения, как правило, включают Архитектуру, Ловушки и Геологоразведку. Лассо и Кнут послужат и в качестве боевых умений, и как способ достать что-то из ловушки. Знаток же помогает определить ценность находки.
Профессор искренне ищет знания. Ему подходит высокий ИН и несколько Языков. Среди Тайных знаний присутствуют Забытые цивилизации, Магические предметы или Магические письмена, но другие умения отражают академические интересы – к примеру, теорию магии (Алхимия, Оккультизм и Тауматология), медицину (Диагностика, Фармакология и Хирургия), и тайные верования (Оккультизм, Философия и Теология). Сабля – традиционное оружие на дуэлях. Фоновые умения наподобие Знатока, Верховой езды и Хороших манер подойдут благородному мыслителю.
Мудрец – чаще всего заместитель волшебников. Дополнительный Скрытый талант полезен для вспоминания заклинания Камень в плоть, когда пострадал жрец, либо Снять

проклятие, когда волшебник подвергся Подавлению Магичности. В комплекте чаще всего идут знания о сверхъестественном; распространенные специализации Тайных знаний – Демоны, Элементали и Духи. Умения, связанные с растениями, животными или целительством (Натуралист, Фармакология, Ветеринария) тоже подойдут, а исследования в молодости оправдывают Посох, Лазание и Ходьбу.

Линзы для ученых
Ученые всегда рады расширить свои умения и часто меняют профессию. Нижеприведенные линзы позволяют ученому взять вторую роль во время игры. Они работают по правилам, описанным в Подземельном фентези 3: Новый уровень.

Ученый-изобретатель
Ученый, имеющий доступ к Штуковинам изобретателя, может использовать их для добычи книг, которые не захватил с собой из дома, если те укладывается в ограничения по весу. Способности описаны в линзах изобретателя (с.7).

Ученый-варвар
+50 очков
Мудрецы из далеких деревень иногда оказываются ученными-варварами. Дополнительная СЛ определенно полезна в походе с рюкзаком, набитым книгами!
Атрибуты: +2 СЛ [20].
Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10].
Умения: Десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), Навигация (наземная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; или Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1]. Они могут перекрываться с умениями шаблона, поднимая их до 2-очкового уровня и давая +1 к умению.
* Дает +1 на Маскировку, Рыбную ловлю, Подражание звукам, Натуралист, Навигацию, Выживание и Следопыта.

Ученый-бард
+50 очков
Идеальная память на песни в сочетании с Книжной мудростью, позволяющей выучить любой язык за несколько часов делают ученых прирожденными бардами.
Преимущества: Талант барда 2 [16]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].

Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН-2 [1]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД+1 [2].
Особые возможности: 20 очков в способностях песни барда, бардовских умениях и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Таланта барда.
* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
† Дает +1 на Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Ученый-клерик
+50 очков
Многие ученые в какой-то мере работают для храмов. Если они рискнут принести клятву жреца, их дар и мудрость сделают их еще более сильными магами, чем чистые клерики!
Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (единоверцы) [-10] или Клятва (не использовать острого оружия) [-10].
Умения: Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-2 [1]; Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-2 [1]. • Медитация (Т) Воля-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Медитация (Т) Воля-1 [2]. • Теология (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Теология (Т) ИН-1 [2].
Особые способности: 30 очков в Святых способностях и/или жреческих заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Ученый-друид
+50 очков
Как храмовые ученые становятся превосходными жрецами, мудрецы племен имеют возможность стать прекрасными друидами. Некоторые ордена друидов требуют следовать именно этому пути.
Преимущества: Дарованная сила 2 (Друидская) [20].
Умения: Нетрадиционная медицина (Друидская) (Т) Восп-2 [1]; Религиозный обряд (Друидский) (Т) ИН-2 [1]. • Натуралист (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Натуралист (Т) ИН-1 [2]. • Фармакология (травы) (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Фармакология (Травы) (Т) ИН-1 [2]. • Теология (друидская) (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Теология (Друидская) (Т) ИН-1 [2].
Особые способности: 25 очков в друидских способностях и/или заклинаниях друидов, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Ученый-святой воин
+50 очков
Когда исследования указали на великое Зло, некоторые ученые не могут просто рассказать об этом. Книжная мудрость позволяет им приспособить их знания к слабости врага.
Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокая цель (Уничтожать демонов или Уничтожать нежить) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (Лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь не больше, чем можно увезти на лошади) [-10].
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны, Нежить или иной класс монстров, если эти два уже знакомы) (С) ИН-1 [1]. • Физиология (тип монстров) (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Физиология (Т) ИН-1 [2]. • Психология (тот же тип монстров) (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Психология (Т) ИН-1 [2]. • Вложите еще 4 очка в основное умение контактного оружия ученого, поднимая его на +1.
Особые способности: 26 очков в Святых способностях и/или вышеперечисленных умениях.

Ученый-рыцарь
+50 очков
Ученые-рыцари больше служат в качестве тактиков и стратегов на высоких постах, но некоторые идут и в приключение – особенно если там можно найти знания.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10].
Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]; Знаток (Оружие) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Тактика (Т) ИН-1 [2]. • Стратегия (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Стратегия (Т) ИН-1 [2]. • Вложите еще 4 очка в основное умение контактного оружия ученого, подняв его на +1.
* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Ученый-мастер боя
+50 очков
Просветление приходит только к тем, кто совершенствует и тело, и разум. Ученому-мастеру боя нужно немало практиковаться (тратить очков!), чтобы стать сколь-нибудь полезным, но высокий ИН делает определенные умения ки более эффективными сразу.
Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Прыжки (Л) ЛВ [1]. • либо Дзюдо (Т) ЛВ-2 [1] и Карате (Т) ЛВ-1 [2], либо Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2] и Карате (Т) ЛВ-2 [1].
Особые способности: 10 очков в способностях Ки и/или Ки-умениях. Умения Ки получают +1 от Таланта Ки.

Ученый-разведчик
+50 очков
Лихие исследователи, ищущие сокровищ, достаточно умны, чтобы знать, что Сущности, охраняющие артефакты, лучше побеждать с безопасного расстояния. Это приводит некоторых на путь разведчика.
Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Героический лучник [20].

Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8]; Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ+1 [2]; Подражание звукам (Птицы) (Т) ИН-2 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. • Навигация (наземная) (С) ИН-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Навигация (Наземная) (С) ИН [2]. • Скрытность (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Скрытность (С) ЛВ [2].

Ученый-головорез
+50 очков
Многие юные ученые проводят больше времени в спортзале, чем в библиотеке, оттачивая свои фехтовальные навыки, сражаясь друг с другом на всяких саблях. Некоторые даже достигают в этом определенных успехов.
Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].
Умения: одно из: Палаш, Рапира, Сабля, Короткий меч или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8], или еще 8 очков в одно из уже известных этих умений, поднимая его на +2. • Акробатика (Т) ЛВ-1 [2].

Ученый-вор
+50 очков
Сведения о всевозможных ценностях и местах их хранения приводят некоторых ученых на темную дорожку. А руководства так дороги…
Атрибуты: +2 ЛВ [40].
Вторичные характеристики: -0.50 Базовая Скорость [-10].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].
Умения: Либо Скрытность (С) ЛВ+1 [4], либо 3 очка в уже имеющееся умение до Скрытности (С) ЛВ+1 [4] и 1 очко в следующие умения. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Лазание (С) ЛВ [2]. • Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН-1 [1]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]. • Ловушки (С) ИН-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Ловушки (С) ИН [2].
* Дает +3 на Лазание и Побег.
† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство и Ловкость рук.

Ученый-волшебник
+50 очков
Благодаря высокому ИН ученый станет отличным волшебником. Добавив Магичность и заклинания, являющиеся требованиями к другим, которые доступны при помощи Книжной мудрости, и менять их одно на другое!
Преимущества: Магичность 2 [25].*
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-3 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]. • Оккультизм (С) ИН-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Оккультизм (С) ИН [2]. • Тауматология (ОТ) ИН-3 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Тауматология (ОТ) ИН-2 [2].
Особые способности: 22 очка в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] либо (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 за Магичность.
* Дает +2 на Тауматологию.

Становление ученым
Любой герой может вернуться в школу и стать ученым. Преимущественно это представлено приобретением особых преимуществ ученого и горсти новых умений. Варвары, имеющие Язык: Разговорный (родной)/Письменный (Нет) [-3] должны выкупить этот недостаток, прежде чем выбрать такую линзу.

Линза ученого
+50 очков

Преимущества: Книжная мудрость 1 (2) [9]; Отличная память [5]; Скрытый талант 1 (Нет требований к преимуществам, +50%) [30].
Умения: Тайные знания (Демоны, Элементали, Фейри, Забытые цивилизации, Волшебные предметы, Магические письмена, Нежить или Духи), Тайные знания (выбрать второе) и Тайные знания (выбрать третье), все (С) ИН-1 [1]. Избегайте повторений для шаблонов, уже имеющих Тайные знания! • 3-очковый пакет умений, зависящий от начальной профессии:
Изобретатель или Вор: Картография (С) ИН-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Картография (С) ИН [2] • Исследование и Быстрое чтение, оба (С) ИН-1 [1].
Варвар, Бард, Друид, Святой воин, Рыцарь, Мастер боя или Головорез: Картография, Исследование и Быстрое чтение, все (С) ИН-1 [1].
Клерик: Картография и Быстрое чтение, очков (С) ИН-1 [1]. • Исследование (С) ИН-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Исследование (С) ИН [2].
Разведчик: Исследование (С) ИН-1 [1] и Быстрое чтение (С) ИН [2].
Волшебник: Картография (С) ИН-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до Картография (С) ИН [2] • Вложите 2 очка в основную специализацию Тайных знаний волшебника, подняв ее на +1.

Глава третья

Устройства

Подземельное фентези 1: Приключенцы дает изобретателям множество игрушек. Здесь приведено еще немного. Все они делаются по «спецзаказу». Приключенцы, не начавшие игру с ними, должны добыть их во время подвигов или найти торговца, имеющего дело с необычными товарами!

Снаряжение для приключений

Наряд алхимика (Alchemist's Garb). Обработанный тканый фартук, маска и перчатки защищают от любых болезненных эффектов при провалах во время обыска мусора, извлечения яда и т.д. Также защищает от контактных веществ, распыляемых спереди. Может одеваться вместо брони (СП 0) или поверх нее (неудобно, -1 к ЛВ). $225, 5 ф.

Воздушный змей (Cobweb Kite). Огромное полотно из паучьего шелка – прикрепленное на своеобразный рюкзак – открывается при падении на 40+ ярдов, гарантируя мягкое падение. $16,000, 8 ф.

Плавучий плащ (Float Coat). Сложная конструкция, приделываемая к поясу и одежде, дает +6 к Плаванию для избегания утопления, но -3 к ЛВ, когда надут (надувание или сдувание - 1 минута). $100, 6 ф.

Пояс для свитков (Scroll Belt). Пояс с десятью кожаными вощеными тубусами для отдельного хранения бумажных, тканых и кожаных карт или свитков. Водонепроницаем, защищает от огня, наносящего менее 10 ЕЖ вреда. Носитель может достать свиток Быстрым выхватыванием или Подготовкой. Разворачивание его требует еще одной Подготовки. $60, 1 ф.

Аксессуары для боя

Лампа на щит (Shield Lamp). Прочный (СП 6, ЕЖ 12) фонарь, надеваемый на любой средний или большой щит. Отбрасывает пятиярдовый луч, не требует рук. Существа, плохо переносящие свет, при успешном блокировании автоматически освещаются! Горит 12 часов на одной пинте масла. $200, 4 ф.

Пюпитр на щит (Shied Lectern). Крепится на внутреннюю поверхность среднего или большого щита. Прочно удерживает карту, свиток или открытую книгу, с которой можно читать без помощи рук или писать свободной рукой. $50, 2 ф.

Оптика

Дварфийский прицел (Dwarven Accurizer). Создан дварфами, чтобы показать эльфам, как стреляют настоящие лучники. Громоздкий головной убор с двумя телескопами в нужном положении (маневр Подготовки) дает Телескопическое зрение (увеличение ×2) и +1 Точ! $1,200, 14 ф.

Отражатель (Reflector). Вогнутый отражатель концентрирует свет на нужное место, куда смотрит носящий. Его нужно надвинуть на глаз и смотреть через отверстие. Позволяет читать, взламывать замки и убирать ловушки без штрафов, если штрафы за темноту не больше -3. $75, 1 ф.

Снаряжение ученых

Чернила фейри (Faerie Ink). Алхимические чернила, продаваемые лепреконами, полностью скрывают надписи до тех пор, пока не будет применен особый состав (заклинание Видеть скрытое тоже откроет его). Чернила: $75, 0.5 ф. Проявитель: $75, 0.5 ф.

Портативный копир (Portable Scribe). Копирует чернила, написанные на бумаге. Положите исходный и чистый лист на пресс, добавьте алхимический состав (на десять копий: $100, 0.5 ф.), и прижмите роликом. Магия на свитке переносится, но старый свиток оказывается пустым. На копию тратится 10 секунд. $400, 15 ф.

Кейс для свитков (Scroll Case). Водонепроницаемый и огнеупорный ящик из кости и металла, защищает от стихий 20 свитков бумаги, ткани или кожи. Открытие или закрытие

– маневр Подготовки, 1к секунд – на то, чтобы найти нужный свиток. С лямкой на плечо: $75, 1 ф.
Вощеная табличка (Wax Tablet). Стираемая, многоразовая, водоустойчивая поверхность для письма. $10, 2 ф.

Инструменты
Верные песочные часы (Self-Righting Hourglass). На один час, размеченная в минутах. Полезно для отсчета времени действия зелий. Грузики и поплавки ровно удерживают часы в сосуде с водой. $160, 4 ф.
Набор для поиска ловушек. Дает премию к умению Ловушки при активном поиске, разоружении и снятии ловушек. Хороший набор (качественные зонды): +1 к умению; $250, 2 ф. Отличный набор (зеркальце на палочке, кусачки с пружиной и т.д.): +2 к умению; $1,250, 10 ф.
Универсальный набор инструментов: гномские многоцелевые инструменты, помогающие в любом традиционном умении, требующем инструментов – Оружейник, Инженер, Ювелир, Взлом, Кузнец, Хирургия, и т.д. Лучший инструмент, который вам нужен! $12,000, 20 ф.

Инструменты для изобретателя
Попытка броска умения для Штуковин (с.4) или Быстрого изобретательства (с.4) требует наличия походного набора инструментов ($600, 20 ф.) для Инженерии (Устройства) или переносной алхимической лаборатории ($1,000, 10 ф.) для Алхимии; см. подробности в Подземельном фентези 1: Приключенцы. Но изобретателю нет нужды снимать и разворачивать их – просто считайте, что все, что ему нужно, уже в руках!

Глава четвертая

Письмена

Книги, рукописи, фолианты, свитки… тексты в любом виде – любовь и жизнь ученого. Многие ценны и для других приключенцев, особенно для волшебников. Все они относятся к «Спецзаказу». Приключенцы могут начать игру с ними, но приобрести их во время игры, им придется постараться: посетить знаменитого книготорговца в далеком городе, ограбить библиотеку (или знаменитого книготорговца) или шарить по подземельям в поисках грамотных орков!

Руководства

Руководство – это информация по одному конкретному языку, Знанию культуры или умению, основанном на ИН, Воле или Восп. Руководства могут иметь один из трех основных форматов, отличающихся по количеству очков, которые они могут дать читателю с Книжной мудростью (с.8). Каждый имеет базовую стоимость (выше цены изучения новых умений из Подземельном фентези 3: Новый уровень – руководства выдают секреты, за которые учителя требуют отдельной платы!) и вес. Последние параметры часто изменяются.

Заметки (Primer): Ученый временно добавляет 1 очко по данной теме. Любой может изучать текст в течение 15 недель – в пути или в городе – и потратить 1 очко в соответствующее умение постоянно. Другой ценности для неученых этот текст не представляет. $25, 3 ф.

Конспект (Textbook): Ученый временно получает 2 очка по теме. Этот текст может обучить умению и навсегда, как и введение. Неимеющие умения могут справляться по данной теме, получая бросок по умолчанию для тех умений, которые их не позволяют: Атрибут-4 для Легких умений, Атрибут-5 для Средних, Атрибут-6 для Трудных и Атрибут-7 для Очень трудных. $50, 6 ф.

Диссертация (Thesis): Ученые временно получают несколько очков в подходящее умение – не меньше 3, а иногда больше для умений, и обычно 6 для Языков. Для всех остальных эта книга ничуть не лучше руководства. $25/очко, 12 ф.

Модификаторы

Нижеприведенные модификаторы складываются, если не указано иначе. Каждый из них имеет «Множитель цены» (МЦ), действующий аналогично МЦ для доспехов и оружия: итоговая цена – базовая цена, приведенная выше, умноженная на (1+МЦ). Эффекты веса складываются.

Тип знаний

Базовая цена отражает распространенное знание: живой язык, Знание культуры для широко распространенной расы или нации, или обычное умение, по умолчанию имеющее уровень умения от ИН, Воли или Восп (см. Обычные знания, с.14). Редкие знания стоят больше:

Скрытые знания (Obscure Knowledge): «Мертвые» языки, Знание культуры забытых цивилизаций, обычные умения, основанные на ИН, Воле или Восп, не имеющие уровня по умолчанию. (Алхимия, Язык тела, Инженер, Тайные знания, Композитор, Музыкальный инструмент, Религиозный обряд, Быстрое чтение, Хирургия, Чревовещание или Ветеринария) или не особо законные (Фальшивомонетчик, Подделка, Утаивание, Взлом, Яды, Слежка, Контрабанда, Знание улиц и Ловушки). +1 МЦ.

Нетрадиционные знания (Esoteric Knowledge): Тауматология или любое умение, основанное на ИН, Воле или Восп, обычно доступные лишь обладателям сил, включая бардовские, ки-умения, Нетрадиционную медицину, Экзорцизм и Знание трав. +2 МЦ.

Магия: Заклинания! +3 МЦ.

Качество продукта

Книгопечатание на низких ТУ очень дорого, поэтому писцы стараются использовать минимум материалов. За базовую цену вы купите брошюрку в кожаной обложке с несколькими картинками и мелким текстом, втиснутым в каждый миллиметр. Лучшее качество может выглядеть иначе:
Дварфийское: Страницы сделаны из тонких металлических листов. Не получает вреда от огня и воды. Вес удвоен. +4 МЦ.
Фейри*: Тонкие, прозрачные листочки для миниатюрных читателей. Вес 1/6 от нормы! +14 МЦ.
Отличное (Fine)†: Полноразмерные репродукции или оригиналы на новых страницах, крупный ровный текст, чистые страницы для примечаний и множество схем. Это дает знающим умение +1 к броскам этого умения или Исследования при использовании этой книги. Применимо только в случаях, когда можно читать книгу и сверяться с ней – и никогда в темноте, при общении и т.д. Для ученых это дает еще и +1 к броскам Быстрого чтения для Книжной мудрости – и вполне законно «изучать» умение и получать +1 за открытую книгу. Вес удвоен. +8 МЦ.
Превосходное (Very Fine)†: Люкс-издание, с цветными схемами (дварфийской работы – их крошечных самоцветов, работы фейри – волшебного свечения), качественным содержанием и пометками на страницах. Премии в тех же случаях, что и для отличного качества, но равны +2. Вес удвоен. +17 МЦ.
* Работа дварфов и фейри взаимоисключающие.
† Отличное и превосходное качество – взаимоисключающие.

Гримуары
Гримуары, или книги заклинаний – просто заметки, конспекты или диссертации по магии (+3 МЦ). Волшебники ценят их по той причине, что их высокая цена делает их отличными предметами силы, потому, что это способ изучить заклинания, не особо тратясь, и потому, что они могут содержать заклинания, иначе «закрытые» для кампании. Применимы следующие особенности:
* Конспекты и диссертации по заклинания могут «делить» очки между несколькими родственными заклинаниями. Каждое заклинание должно быть либо пререквизитом для других из этой книги, либо иметь другое в качестве пререквизита. Жреческие и друидские заклинания не имеют требований, но в этом случае используют те же правила. Ученые-маги и маги-ученые с Книжной мудростью могут распределять очки среди заклинаний соответственно их потенциалу, отменченному для них.
* Гримуары-конспекты и диссертации позволяют читателям с Дарованной силой или Магичностью колдовать заклинания по умолчанию! Книгу нужно держать двумя руками и громко читать вслух (забудьте о скрытности). Время сотворения удвоено! Для Трудных заклинаний бросайте ИН-6, а для Очень трудных – ИН-7, но учтите и уровни Магичности и Дарованной силы.

Таблица гримуаров – конспектов и тезисов

Количество заклинаний	Среднее		Отличное*		Превосходное†	
	Цена	Вес	Цена	Вес	Цена	Вес
2	$200	6 ф.	$600	12 ф.	$1,050	12 ф.
3	$300	12 ф.	$900	24 ф.	$1,575	24 ф.
+1	+$100	12 ф.	+$300	24 ф.	+$525	24 ф.

* +1 на сотворение известного заклинания.
† +2 на сотворение известного заклинания.
• Отличные (+8 МЦ) или превосходные (+17 МЦ) гримуары дают +1 или +2 соответственно, если маг уже знает содержащееся в нем заклинание, держит книгу в обеих руках, громко читает текст вслух и тратит двойное время на сотворение (игнорируя уменьшение времени за высокий уровень умения).

Примеры руководств
«Руководство» из Подземельного фентези 1: Приключенцы, с.26 – это конспект (базовая цена $50, 6 ф.) скрытых знаний (+1 МЦ), за $100, 6 ф.
«Том» из Подземельного фентези 1: Приключенцы – конспект (базовая цена $50, 6 ф.), также скрытых знаний (+1 МЦ), но отличного качества (+8 МЦ, ×2 вес), за $500, 12 ф.
Простой гримуар для изучения одного заклинания – которое нельзя колдовать по умолчанию – это заметки (основа $25, 3 ф.) по магии (+3 МЦ), за $100, 3 ф.
Распространены конспекты и тезисы заклинаний, предлагающие по 1 очку на несколько заклинаний. Они позволяют сотворение по умолчанию, и имеют вышеуказанные характеристики.

Карты
Карты чрезвычайно важны для подземельного фентези! Часто приключения начинаются с найденной среди добычи карты, либо полученной от странного старика в таверне, или вытатуированной на спине трупа. Карты характеризуются по очкам в соответствующей специализации Знания области (ЗО), которую ученый с Книжной мудростью может выучить, и по модификатору, дающемуся к броскам Навигации для прокладывания оптимального маршрута по описанному региону (см. Подземельное фентези 2: Подземелья, с.5):
Набросок: Не дает очков! Навигация с -2. $25, 0.1 ф.
Среднее: Ученые временно могут получить 1 очко в ЗО. Навигация без штрафов. $50, 0.1 ф.
С пометками: Ученые временно могут получить указанное количество очков к ЗО – но не менее 2. Подробные пометки позволяют даже необладающим ЗО делать броски по умолчанию с ИН-4 для нахождения нужных объектов. Навигация с +1. Последние две выгоды не увеличиваются с ценой карты. $50/очко, 0.1 ф.
Карты на необычных материалах используют правила для свитков, см. Носители (с.15). Итоговая цена по меньшей мере удваивается для карт тайных областей (подземелий, дремучих лесов и т.д.), и учетверяется в случае с заброшенными крепостями забытых цивилизаций. Верхнего предела нет – карта королевской казны может стоить казны принца! Такие карты не найти в магазинах. Используйте цены для случаев, когда, например, карту продает таинственный чужеземец, и для расценки добытых в приключениях карт.

Свитки
Тексты, позволяющие при их чтении колдовать на неплохом уровне умения, называются свитками, независимо от их физического вида. Со свитка можно сотворить одно

заклинание – практически любое – один раз. Если эффект заклинания вариабелен, свиток указывает такие подробности, как область, количество кубиков вреда или уровень эффекта. Пользователь не может изменять их!

Использование свитков

Чтобы использовать свиток, читающий должен знать письменный язык этого свитка на уровне Акцент или лучше. Свиток нужно держать в обеих руках и громко читать – что требует знания устного языка на уровне Ломаный или лучше. Чтение занимает двойное от обычного количества времени.

Обычные знания

По базовой цене можно добыть руководства по следующим умениям (каждая специализация – отдельная книга!):

Артистизм, Обращение с животными, Архитектура, Оружейник, Маскировка, Картография, Определения лжи, Диагностика, Дипломатия, Изменение внешности, Соколиная охота, Заговаривание зубов, Первая помощь, Рыбная ловля, Азартные игры, Язык жестов, Геральдика, Допрос, Запугивание, Ювелир, Лидерство, Чтение по губам, Медитация, Торговое дело, Натуралист, Навигация, Наблюдение, Оккультизм, Навьючивание, Выступление, Фармакология, Философия, Физиология, Поэзия, Пропаганда, Геологоразведка, Психология, Публичное выступление, Исследование, Хорошие манеры, Моряк, Обыск, Кузнец, Стратегия, Выживание, Тактика, Обучение, Кучер, Теология, Следопыт, Предсказание погоды и Письмо.

Мастер может добавлять и другие варианты, со следующими исключениями:

• Умения, отмеченные в разделе Типы знаний (с.13) как скрытые или эзотерические, не являются обычными по определению.

• Знаток требует особого опыта, который нельзя получить из книг!

• Текущие дела зависят от постоянных обновлений – нет пыльным книгам!

• Попрошайничество, Собирание и Выживание в городе не встретишь в книгах. Немногие побирушки грамотны и могут купить бумагу!

Заклинание сотворяется – в точности как если бы читающий колдовал его на желаемую цель – в момент завершения чтения. Это не требует броска умения, если заклинание не сотворяется с расстояния и/или сопротивляемое. Для броска используется уровень умения свитка, со штрафом -1 или -3, если знание языка на уровне Акцент или Ломаный соответственно.
Когда заклинание сотворено, читающий тратит энергию, которая требуется на установленный создателем эффект. Он может поддерживать заклинание по обычной цене, пока может это делать. Энергию можно брать из ЕУ, ЭР или предмета силы. За высокий уровень умения цена не уменьшается.
Громкое прочтение свитка вслух развеивает его силу, и текст исчезает. Это происходит независимо от того, сработало заклинание или нет! Чтение про себя не вызывает сотворения заклинания и позволяет любому, способному сотворить это заклинание, узнать его суть.
Читатель, отвечающий всем требованиям для изучения заклинания, может сделать это: прочитав свиток, бросив его уровень умения и при успехе, оплатить одно очко персонажа вместо сотворения. Любая такая попытка тратит свиток – даже если она провалилась или у читающего нет лишнего очка! При критическом провале заклинание действует на читающего плохо, на выбор Мастера.

Типы свитков
Обычные колдовские свитки делятся на три категории: жреческие, если содержат заклинание жрецов, друидские – для заклинаний друидов, или магические, если сотворяют заклинание волшебников. Они действуют только для колдунов схожего вида – читающий должен иметь обычную Дарованную силу для «добрых» жреческих свитков, Дарованную силу (нечестивую) – для «злых», Дарованную силу (друидическую) для заклинания друидов, либо Магичность или Талант барда для свитков волшебников. Читатель, рассчитывающий на Талант барда, должен громко петь!

Покупка свитков
Независимо от типа, свитки имеют определенную цену за единицу энергии сотворяемого заклинания. Она увеличивается с уровнем умения свитка (который никогда не уменьшает энергозатраты!):

Умение	Цена за единицу энергии
15	$20
16	$24
17	$28
18	$32
19	$40
+1	+$20

Варианты свитков
Свитки могут быть зачарованы определенным образом и работать несколько иначе, либо «написаны» на других носителях.

Импровизированные чары
Эти две опции дают уникальные плюсы, но увеличивают цену свитка. Можно иметь и обе – за пятикратную цену!
Заряженный свиток: Свиток, не стоящий читающему энергии! Если сотворяется поддерживаемое заклинание, его длительность фиксирована – пользователь не может завершить его раньше или продлить его (но оно все равно подвержено Рассеиванию магии

и т.д.). Для расчета цены заряженного свитка добавьте к энергозатратам на сотворение его цену поддержки в течение установленного времени. Умножьте итоговую цену на 2.5.
Универсальный свиток: Свиток, который может активировать любой – оплатив энергию как обычно, если свиток не является еще и заряженным. Тип заклинания не изменяется. Чтобы изучить заклинание, вам нужно отвечать всем его требованиям. Цена удваивается.

Носители
Обычно свитки пишутся на плотной бумаге – а друидские на коре. Двадцать свитков весят 1 фунт. Игроки, не возражающие против учета, могут считать их вес по 0,05 ф. за штуку. Можно упростить и считать вес равным 0.25 ф. за пять штук или их часть.
Бумага или кора загорятся, если получат любое количество обжигающего вреда. Бумага превратится в кашу, если попадет под воду, а кору могут сожрать всевозможные червяки. К счастью, существуют и другие варианты! Их цена добавляется к цене заклинания; может изменяться и вес.
Вышивка на ткани: Загорается от 3 единиц вреда от огня. Не страдает от воды. После использования вышивка распадается на облако ниток, оставляя вполне удобный носовой платок. Добавьте $5. Вес не изменяется.
Гравировка на металле: Нельзя уничтожить случайно. Гравировка исчезает после использования, оставляя тонкий лист металла (обычно медный). Добавьте $30, Вес 0.25 ф. (четыре за фунт).

Свитки и GURPS Магия
Читатели, владеющие GURPS Магией, должны знать, что данные здесь правила для свитков не совпадают с таковой в той книге. В частности, базовая цена здесь равна лишь $20/единицу энергии (скорость зачарования из Подземельного фентези 1: Приключенцы), и правила для изучения заклинаний и новых категорий свитков не были описаны в Магии.

Развлечение со стилом
Не каждый найденный свиток может оказаться удобным. Некоторые примеры:
* Массивные каменные плиты, которыми будет гордиться **Moses**. Каждый может весить 20 ф. – или 200 ф. – и содержать Воспламенение на 1 ЕУ, записанное на мертвом языке!
* Могущественные заряженные свитки, татуированные на зомби. Прочтение свитка сотворяет заклинание и уничтожает зомби; уничтожение зомби разрушает свиток. Что вам нужно больше – зомби или Разрывной огненный шар на 10к?
* Ловушка! Каменный столб с гравировкой, которая сотворяет безобидное заклинание, но разрушает столб, удерживающий потолок; труп с татуированным свитком Зомби, который поднимет его в качестве враждебной нежити; и т.д.

Свитки на вещах
Один свиток может быть нарисован, вышит или начертан на плаще, щите, инструменте, оружии или предмете брони. Это требует посещения храма, Гильдии магов и т.п. в городе, и занимает день за единицу энергии. Разумеется, герой в это время должен обходиться без данной вещи! Цена идентична обычной для этого свитка, плюс $10 для ткани, $20 за кожу или дерево, или $60 за металл.
Преимущество таких свитков в том, что их не надо готовить; читать со щита, меча и т.д. можно и в бою. Активировать этот свиток может только владелец, поэтому лучше писать их на вещах, которые легко увидеть (здравый смысл!). Есть и недостаток: если от свитка выпал критический провал, предмет разрушается.

Свитки-татуировки
Никто не говорил, что чернила можно нанести только на кожу или зомби. Вы можете иметь вытатуированные свитки – по одному на каждой руке, ноге, голове (ее придется побрить, а читать можно только с зеркалом), и на груди. Цена равна обычной для этого свитка плюс $100 – большие татуировки, настолько аккуратные, что не ранят вас, не дешевы! Нанесение татуировки не позволит вам делать больше ничего, кроме этого, по одному дню за единицу энергии.
Свитки-тату работают идентично свиткам на вещах; вы не можете прочесть свиток с части тела, закрытой одеждой или доспехом. При критическом провале заклинание очень плохим способом подействует на вас – на выбор Мастера. Свиток-тату стоит 0 очков – это не постоянная способность. Разумеется, после прочтения ваша татуировка за $100 исчезнет!

Каменные таблички: По определению не могут быть разрушены случайно – их даже можно использовать в виде легкого щита с -2 к умению – но рассыпаются песком после прочтения. Добавьте $20, вес 2 ф.
Татуированная кожа: Удивительно прочная, и разрушается только при намеренном разрезе или получении 10 единиц вреда от огня. Злые заклинания жрецов, Зомби и т.д. могут наноситься на кожу разумных существ (-4 к реакции!). Чернила стекают после прочтения. Добавьте $10, вес 0.1 ф. (10 в фунте).

Примеры свитков
Заряженные универсальные свитки жрецов на обычной бумаге – наиболее обычны, и приносят храмам неплохой доход. Поэтому они – отличный пример. Эти свитки имеют уровень умения 15, действуют для любого, и не требуют затрат ЕУ. Сотворение дольше 10 секунд указывает на чтение одних и тех же слов: «Клаату барада никто (666 раз или пока пациент не ответит)».
Исцеление болезней. Лечит одну болезнь. 20 минут на чтение; $400.
Великое лечение. Возвращает все потерянные ЕЖ. Чтение – 2 минуты; $2000.

Мгновенная Регенерация. Мгновенно отращивает потерянную часть тела. 2 минуты на чтение; $8000.
Мгновенное восстановление. Мгновенно исцеляет покалеченную часть тела. 2 минуты на чтение; $5000.
Большое лечение. Исцеляет 8 ЕЖ. 2 секунды на чтение; $400.
Нейтрализовать яд. Нейтрализует один токсин. 1 минута на чтение; $500.
Снять проклятие. Может снять проклятие, победив в быстром состязании с ним. Поэтому часто встречаются свитки с высоким уровнем умения. 2 часа на чтение; $2,000 за умение 15, или $6,000 за умение 20.
Воскрешение. Возвращает мертвое, но относительно целое тело к жизни с 0 ЕУ и ЕЖ. 4 часа на чтение; $30000.
Камень в плоть. Обращает окаменевшую жертву к обычному виду. 10 секунд на чтение; $1000.

Алфавитный указатель

Безумные изобретатели, 5.
Быстрый изобретатель, преимущество, 4-5, 7; использования, 7.
Гримуары, 13-14; таблица, 14.
Дварфийские письмена, 13.
Диссертации, 13; см. тж. Письмена.
Заметки, 13.
Заряженный свиток, 15
Знание области, преимущество, 14.
Знания, 13-14; обычные, 14; типы, 13; см. тж. Письмена.
Изменяемые способности, 8; см. тж. Письмена.
Изобретатели, 4-7, 12; преимущества, 4; линзы, 7; инструменты, 12.
Инженер (Устройства), 4.
Инженеры, 5.
Использования, 7.
Карты, 14.
Качество вещей, 13.
Книги заклинаний, 13-14; Таблица, 14.
Книжная мудрость, преимущество, 4, 8; и Штуковины, 4.
Конспекты, 13; см. тж. Письмена.
Линзы, изобретателя, 5-7; ученого, 9-11.
Ловушки, 16.
Мудрец, 9.
Необычные знания, 13; см. тж. Письмена.
Носители информации, свитки, 15-16.
Обычные знания, 13-14; см. тж. Письмена.
Перк, Связь с оружием, 4.
Письмена фейри, 13.
Письмена, 13-16.
Подземельный изобретатель, талант, 4.
Преимущества, 4, 8.
Профессоры, 9.
Расходники, 4, 7.
Руководства, 13; см. тж. Письмена.
Свитки, 14-16; Носители, 15-16; на зомби, 16.
Свиток Зомби, 16.
Связь со снаряжением, перк, 4.
Скрытые знания, 13; см. тж. Письмена.
Скрытый талант, преимущество, 7-8; использования, 7.
Снаряжение, 12-16; свитки, 15.
Собирание, 4-5.
Талант, подземельный изобретатель, 4.
Татуированные свитки, 16.
Универсальные свитки, 15.
Устройства, 12.
Ученые, 8-11; преимущества, 8; линзы, 11.
Хранители, 9.
Штуковины, преимущество, 4, 7; Использование, 7.